

La lúdica como eje didáctico en la implementación de hábitos y rutinas en niños del grado 5° (2) de la Institución Educativa Jorge Robledo de Medellín

Trabajo presentado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica,
Fundación Universitaria Los Libertadores

Piedad Cristina Sánchez Hernández & Ángela María Sánchez Toro

Medellín, 2017

Copyright © 2017 por Piedad Cristina Sánchez Hernández & Ángela María Sánchez Toro.

Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Este trabajo de investigación está dedicado a Dios por enseñarnos siempre el camino de la vida y la importancia de la búsqueda de la constante cualificación personal.

A nuestras familias, por su comprensión y apoyo para culminar con éxito este proceso de formación, fueron muchos los momentos de soledad que ahora se ven recompensados por demasiada satisfacción.

Agradecimientos

A la Fundación Universitaria Los Libertadores y a sus asesores por el empeño puesto en este proceso formativo,

A la Institución Educativa Jorge Robledo, directivos, docentes, estudiantes y padres de familia por su respaldo permanente,

A los estudiantes del Grado 5-2 de dicha Institución por su comprensión y apoyo para la puesta en marcha de la propuesta,

A nuestros amigos y amigas por sus palabras de ánimo y confianza,

A todas aquellas personas que de una u otra manera contribuyeron con este proceso de formación.

Resumen

En este trabajo se aborda la temática de la lúdica como mediadora en la adquisición de hábitos y rutinas en los estudiantes del Grado 5 – 2 de la Institución Educativa Jorge Robledo, desde una visión amplia no de mera teorización sino como un apoyo de la formación integral de los niños y las niñas. Es así como las diversas actividades se planean y ejecutan con los grupos familiares y con los acudientes y adultos responsables de ellos, de manera que desde los hogares se incentive el uso adecuado del tiempo libre para redundar de igual manera en el rendimiento académico en las diferentes áreas del saber. En este sentido y como se plantea en el primer capítulo se evidencia la carencia de buenos hábitos y rutinas que posibilite a los estudiantes disponer de buena manera de sus tiempos y así responder con los compromisos escolares. Es evidente entonces, la ausencia explícita de unas mínimas normas y reglas en cuanto a horarios, espacios y rutinas tanto familiares como escolares. Se pretende de esta manera con este trabajo, fortalecer hábitos y rutinas de optimización del tiempo a través de la ejecución y aplicación de actividades lúdicas que conlleven de igual manera a la mejor utilización del tiempo libre

La lúdica aparece entonces, como respuesta a estas dificultades y se reconoce en ella un sinnúmero de posibilidades a través de la cual se pueden ejecutar múltiples estrategias que ayuden a comprender la importancia y necesidad de tener siempre desde la niñez una serie de rutinas y buenos hábitos que ayuden en la formación integral, en la vivencia de valores, en la comprensión de estilos de vida saludable y en la cualificación permanente como miembros de una comunidad. Por ello se diseña la propuesta en conjunto con los grupos familiares para que sean ellos unos excelentes ayudantes en el alcance de los objetivos planteados.

Palabras claves: juego, lúdica, hábitos y rutinas

Abstract

This work deals with the theme of play as a mediator in the acquisition of habits and routines in the students of Grade 5 - 2 of the Educational Institution Jorge Robledo, from a broad vision not of mere theorizing but as a support of the integral formation of boys and girls. This is how the various activities are planned and executed with the family groups and with the people and adults responsible for them, so that from the homes, the appropriate use of free time is encouraged, so to make a difference in academic performance in the different Areas of knowledge. In this sense and it arises in the first chapter it is evident the lack of good habits and routines that enable the students to have a good way of their times and it's to respond with the school commitments. It is clear then, the explicit absence of minimum rules and rules in terms of schedules, spaces and routines both family and school. It is intended in this way to strengthen habits and routines of optimization of time through the implementation and application of recreational activities that lead equally to the best use of leisure time

The ludic appears then as a response to these difficulties and it recognizes in it a myriad of possibilities through which multiple strategies can be executed that help to understand the importance and necessity of having always from childhood a series of routines and good habits That help in the integral formation, in the experience of values, in the understanding of healthy lifestyles and in the permanent qualification like members of a community. That is why the proposal is designed in conjunction with the family groups so that they are excellent helpers in reaching the objectives set.

Keywords: game, ludic, habits and routines

Tabla de Contenido

Capítulo 1. Lúdica, juego y hábitos de estudio	10
Capítulo 2. Influencia del juego, hábitos y rutinas en los niños	17
Capítulo 3. Ruta de investigación	43
Capítulo 4. Alcanzando mis metas	50
Capítulo 5. Conclusiones	68
 Lista de Referencias	 70
Anexos	73

Lista de cuadros

Cuadro 1. Actividad 1. Me cuido y proyecto mi vida	55
Cuadro 2. Actividad 2. Escuela de padres	57
Cuadro 3. Actividad 3. Espacios de reflexión personal	59
Cuadro 4. Actividad 4. Ahorrando sueños	63
Cuadro 5. Actividad 5. Club lector	64

Lista de imágenes

Imagen 1. Fotografía de dibujos realizados por los niños y las niñas	61
Imagen 2. Fotografía de trabajos realizados por los estudiantes	62
Imagen 3. Fotografía del Grupo 5 -2 Institución Educativa Jorge Robledo	67

Capítulo 1.

Lúdica, juego y hábitos de estudio

La actividad lúdica aparece como una herramienta didáctica en general para beneficio de los niños y niñas en su primera infancia, ya que a partir de actividades y acciones motivantes para ellos, se les abre un camino básico para la adquisición y apropiación de hábitos y rutinas, fundamentales para la formación de su personalidad; en este sentido el maestro, al incorporar e implementar una perspectiva lúdica en su quehacer docente, reconsidera los procesos de enseñanza-aprendizaje toda vez que pone en el centro de su actividad el principio básico de la infancia que es por excelencia un principio lúdico asociado esencialmente al juego.

Los procesos didácticos que parten de este principio deben considerar al mismo tiempo el hecho de que es igualmente importante propiciar tanto la lúdica como la disciplina de la lúdica; es decir, no se trata del juego por juego, sino el juego como pretexto para crear hábitos, rutinas y escenarios de respeto y formación en la norma.

La formación en la toma de decisiones, la autonomía, la responsabilidad, el autocuidado, la autoestima y el respeto por los demás son principios que se adquieren inevitablemente en la primera infancia y constituyen lo que llamamos formación integral del ser humano. Pero dicha formación requiere - en el caso de los niños - un acercamiento mediado por el juego, por estrategias lúdicas que propicien de manera natural su participación en el aprendizaje y en la asimilación inconsciente de un paquete de reglas, normas y principios mínimos para vivir y convivir con los demás. La lúdica entra a ser parte de la didáctica que favorece así el aprendizaje, en la medida en que dichos aprendizajes se vuelven

significativos en virtud de la capacidad que tiene el juego de interiorizar valores éticos, estéticos y morales que solo se harán conscientes en el niño justamente cuando haya pasado su infancia y esos valores emerjan, ya no como juego, sino como parte de su realidad en su vida adulta.

Al intentar explicar las razones del bajo rendimiento en general de los estudiantes del grado 5° (2) de la Institución Educativa Jorge Robledo de Medellín, se observa que buena parte de los resultados obtenidos mediante preguntas y sondeos con los propios estudiantes y con miembros de las familias tienen un común denominador asociado a la ausencia explícita de unas mínimas normas y reglas en cuanto a horarios, espacios y rutinas tanto familiares como escolares. La mayoría de los estudiantes pasan periodos de tiempo largo en sus casas solos o con la compañía de adultos que poco les importa lo que ellos estén haciendo.

Esta carencia de rutinas se evidencia en la falta de apropiación de los horarios establecidos tanto en la casa como en la escuela, los padres de familia manifiestan en muchas ocasiones que los niños y las niñas permanecen mucho tiempo realizando una sola actividad especialmente aquellas que tienen que ver con el uso de Nuevas Tecnologías (chatear, descargar videos, compartir información) y las destinadas al juego y a ver televisión. No existen entonces unos buenos hábitos en el uso del tiempo libre que permita un mejor rendimiento académico y el establecimiento de horarios que les permita optimizar sus tiempos. En los hogares esta situación es mucho más evidente pues muchos de los niños y niñas pasan largos periodos de tiempo solos por los trabajos de los padres de familia, y en otras ocasiones porque quedan a cargo de personas sin mucha autoridad o que simplemente están cumpliendo una labor y poco les importa lo que realmente están haciendo los niños y las niñas.

Lo que expresan tanto los niños como los adultos responsables de su orientación por fuera de la vida escolar, es que ambos carecen de una serie de actividades lúdicas, de esparcimiento, de alimentación y auto-cuidado previamente diseñadas y calculadas con el fin específico de generar, en el montaje de dichas rutinas, una suerte de un esquema básico que dote a los niños en el largo plazo de una formación integral fundada en la autonomía y la responsabilidad.

Nuestra hipótesis entonces apunta en esta dirección: hay una ausencia de un montaje teórico claro sobre lo lúdico, el juego, las rutinas, los hábitos, el uso del tiempo libre y el goce creativo y formador del juego. Nuestra pregunta por lo tanto busca indagar en la importancia de un eje lúdico que sustente las estrategias o didácticas de la vida escolar con el fin de mejorar el uso del tiempo libre entre los niños dentro y fuera de la escuela. Partiendo de la situación problemática encontrada surge la siguiente pregunta: ¿Cómo incentivar hábitos y rutinas en los niños y las niñas del grado 5- 2 desde el aula y la familia a partir de espacios lúdicos para lograr un mejor uso del tiempo?

Para dar respuesta al interrogante de investigación se hace necesario plantear unos objetivos que en conjunto permitan no solo abordar el problema sino darle solución a dicha situación, como, fortalecer hábitos y rutinas de optimización del tiempo a través de la ejecución y aplicación de actividades lúdicas que conlleven de igual manera a la mejor utilización del tiempo libre, categorizar los hábitos y rutinas de los niños, conocer las concepciones sobre tiempo y ocio de los niños y las niñas de la I. E JR, verificar a la luz de las consideraciones teóricas por un lado, la ausencia de un eje lúdico en el lenguaje escolar y

por otro, la confusión del uso en la práctica de los conceptos y finalmente diseñar estrategias lúdicas para abordar el problema planteado.

De igual manera, puede decirse que los niños y las niñas no cuentan con una debida organización de su tiempo y sus actividades y que esto les está ocasionando desajustes en su cotidianidad, y por ende en su rendimiento, la optimización del tiempo libre y el rol que juegan los padres y cuidadores en este sentido no está permitiendo un acceso adecuado a espacios de esparcimiento grupal a través de los juegos lúdicos sino que se están quedando sumidos en la mayoría de los casos en el uso y abuso de aparatos y herramientas tecnológicas en muchas ocasiones de modo inadecuado. Se lleva en muchos casos desde temprana edad una vida sedentaria sin asistencia a escenarios deportivos ni participación en actividades lúdicas y recreativas que tampoco influyen de manera positiva en el buen estado de salud de los niños y las niñas.

Existe por tanto la idea inexacta de que ocio es igual a no hacer nada. A la vez, existe la idea más inexacta aún de que no hacer nada equivale a una actividad lúdica. Empezamos a sentir en este contexto la ausencia de una verdadera demarcación de los límites teóricos y prácticos de conceptos tales como juego, rutina, hábito, lúdica, tiempo libre, etc. Esta ausencia en el ámbito escolar de un discurso regido por un eje lúdico nos lleva a la clara evidencia de una confusión social, familiar y escolar en torno a cualquier actividad que asociamos con el juego o con el tiempo libre ya que casi naturalmente los oponemos al tiempo y el espacio escolar. En otras palabras, la escuela no parece ser por naturaleza el espacio de lo lúdico. De allí que cuando los niños salen del colegio en sus mentes cruza la idea de que entran en una zona – real y simbólica – de tiempo libre. Y que ese tiempo libre significa no hacer nada, o hacer cualquier cosa a cualquier hora. Es por esto además que cuando la palabra

tarea aparece, la continuidad de esa zona de libertad por fuera del espacio y el tiempo escolar se carga de un valor no lúdico, de un deber forzoso, de un quiebre del imaginario de libertad que les depara el hecho estar temporalmente por fuera del colegio.

En la serie de observaciones, exploraciones y encuestas realizadas a la fecha entre padres de familia y niños del grado 5° (2) de la I.E JR de Medellín encontramos unas constantes relacionadas con el uso del tiempo libre que nos permiten concluir temporalmente que el concepto de tiempo libre se corresponde con la idea de no hacer nada. A su vez encontramos que el uso equivocado del concepto de tiempo libre establecía unas correspondencias con la idea de desmotivación en relación a las palabras *escuela* y *tareas o deberes escolares*. Esta connotación negativa dada a estas palabras la pudimos relacionar a la vez con preguntas dirigidas a establecer la existencia o ausencia de rutinas y hábitos de lectura, de juego, de alimentación, etc., entre los niños del grado 5° (2). La escuela como espacio físico rara vez es asociado con un espacio de libertad o de ocio. La casa en oposición al espacio de la escuela es asociada con las horas no escolares en que los niños se representan a sí mismos en un espacio de libertad, pues la asocian con la ausencia de normas y deberes y en tanto espacio para no hacer nada. En este sentido, la palabra *tarea o deber escolar* dentro del espacio de la casa y dentro de horas no escolares se asocia con una imposición que fractura el territorio transitorio de libertad en que se convierte la casa en las horas de no escuela.

En este contexto, el bajo rendimiento escolar lo asociamos al hecho de que dentro de la escuela los niños no se representan a sí mismos en un espacio de libertad o de juego o de espacio lúdico. Y dentro del espacio familiar (espacio temporal o transitorio de libertad) los

niños se representan libres de deberes escolares imponiendo inconscientemente una resistencia a rutinas de lectura, escritura, investigación, etc.

Nuestra investigación en este trabajo académico busca indagar de manera más profunda en las representaciones que tienen los niños del grado 5° (2) de la I.E JR en torno a la escuela, el tiempo libre y el juego para establecer simetrías con la ausencia de rutinas, hábitos, normas y reglas dentro del espacio familiar. Nuestra intención es poder interpretar estas simetrías con el hecho mismo de que la escuela no promueve el juego dentro del espacio propiamente escolar como un elemento generador de rutinas y hábitos, ni mucho menos promueve estrategias lúdicas que le permitan al niño representar la escuela como un espacio de libertad. Mientras la escuela sea representada por los niños sólo como territorio de orden y reglas no vinculadas al juego, la escuela no podrá vincular estos niños al orden social puesto que esa vinculación se da en virtud de dos elementos a saber: la transición de lo subjetivo a lo colectivo-objetivo y la superación de los imaginarios infantiles a los imaginarios sociales del mundo de los adultos. A la luz de los autores teóricos que pretendemos abordar en este trabajo académico, observamos que el común denominador de todos ellos es el juego como condición previa e inevitable en el proceso de transformar lo subjetivo en colectivo-objetivo y a la vez el juego funciona como pretexto (“objeto transicional”, según Winnicott) para que el niño pueda dar el paso de sus imaginarios subjetivos infantiles a los imaginarios objetivos de la sociedad en la cual nace y crece. En otras palabras, sin esa transición mediada por el juego no se logra en el niño el valor por las reglas, las normas, el respeto y el reconocimiento de los otros simplemente porque todo el montaje ético y estético de la escuela carece de valor para él, carece de “símbolos motivados” (según Piaget), que no son otra cosa que los símbolos contruidos por el niño desde el juego y en el juego.

El problema entonces radica en la carencia de hábitos y rutinas en los niños y las niñas que les permita comprender la importancia de utilizar de manera adecuada los tiempos y con ello, responder de forma eficaz con los compromisos escolares (tareas, evaluaciones, talleres, entre otros), sin dejar de jugar, de entretenerse, de compartir en familia y con amigos. Cabe recordar que esa falta de uso adecuado del tiempo es evidente en muchos momentos del proceso escolar y que la mayoría de los padres de familia lo han evidenciado y así lo manifiestan a los docentes.

Capítulo 2

Influencia del juego, hábitos y rutinas en los niños

La Institución Educativa Jorge Robledo se encuentra ubicada en la comuna 7 de la ciudad de Medellín, institución que brinda educación preescolar, básica y media en jornada diurna (mañana y tarde) según los lineamientos definidos por el Ministerio de Educación Nacional y la Secretaria de Educación de la ciudad de Medellín (EDUCAME).

El nombre de la Institución Educativa se remonta a la época de la Conquista, cuando un personaje, el Mariscal Jorge Robledo, envió desde España en 1541 al expedicionario Jerónimo Luis Tejelo con el objetivo de conocer y recorrer el extenso y despejado Valle de Aburrá. En dicha oportunidad sus pobladores, los indios Aburráes, que se encontraban asentados en el lugar que ocupa actualmente el barrio Guayabal, hicieron pasar de largo a Jerónimo Luis quien no sólo tuvo que enfrentar la ferocidad de los indígenas sino salir de la región sin fundar ningún pueblo. No obstante Francisco de Herrera y Campuzano, otro expedicionario español tendría mejor suerte cuando en 1616 creó un nuevo caserío en el sector del Poblado al cual dio el nombre de San Lorenzo de Aburrá.

Estas personas, con la ayuda de Los Burgos, Los Posada y los Gallones se establecieron en el tramo donde hoy está Robledo, poblado que adoptó dicho nombre en 1881, en memoria del Mariscal, y en el cual se comenzó la construcción de la Iglesia de Nuestra Señora de los Dolores (en el de año 1883), imponente obra arquitectónica –templo religioso de estilo italiano– que representaba el empuje y la laboriosidad de sus habitantes.

El estadero del Jordán, lugar emblemático de Robledo, fue inaugurado en 1891, gracias también al aporte de Manuel J. Álvarez. “Es de anotar [...] que como el templo de Robledo tardó tanto en su construcción, entonces fue en el estadero El Jordán donde se practicaron los primeros actos religiosos de la Parroquia...” (Burgos: 2002, 7-11).

Alrededor de este templo surgieron (entre 1902 y 1920) diversas industrias que iniciaron el desarrollo económico de la zona, cuya población ya ascendía a 3537 habitantes (Botero H.:1996, 96), generando una gran diversidad de insumos y productos, fruto de la capacidad creadora de sus hombres y mujeres: Fundición y talleres Robledo; Trilladoras Posada, Gallón y Nacional; Tenería Ancla; Confecciones Primavera; Baterías Celna; Fábricas de clavos, pólvora, fundiciones, bloques, laboratorios, areneras, confecciones. El 12 de octubre 1924 llegan por primera vez las líneas del tranvía a Robledo y comienza un nuevo hito para su expansión y desarrollo. Casi simultáneamente la educación entra al escenario, y con paso firme. El señor Manuel Arenas Tirado construye hacia 1890 la escuela Mariscal Robledo, mitad para niños, mitad para niñas, cuya sección de varones se trasladó varias veces de lugar hasta que entre 1950 y 1955 se construyó la Escuela Urbana de Varones Jorge Robledo (en el sitio donde hoy estamos), siendo ratificada como tal por Ordenanza N° 1 del 28 de Noviembre de 1959. Ya hace muchos años Robledo había dejado de ser un corregimiento de Medellín (igual que otros, que pasaron a ser barrios en 1938) (Botero H.:1996, 327). En tiempos más recientes la Escuela se convierte en Concentración Educativa (según Ordenanza departamental N° 16 de Junio de 1993), cambiando su nombre por el de Colegio dos años después, según Acuerdo municipal N° 31 de Noviembre 1 de 1995. Tras un lustro de funcionamiento, en el año 2000, mediante Resolución N° 10363 de Diciembre 12, el colegio adquiere carácter oficial, se legalizan todos sus grados y se autoriza para que

imparta educación formal en los niveles de Preescolar, Básica primaria (grados 1° a 5°), Básica secundaria (grados 6° a 9°) y Educación media académica (grados 10° y 11°). En el 2002 el colegio volvió a cambiar su nombre. La Resolución departamental N° 16249 del 27 de Noviembre crea la Institución Educativa Jorge Robledo mediante la fusión del Colegio Jorge Robledo y la Escuela Mariscal Robledo; dicha resolución también adscribe la nueva institución al núcleo educativo 923, ratifica la dirección de su planta física en la Calle 65 87-74 y agrupa todos sus niveles educativos en una sola administración. Sin embargo dicha disposición fue revocada mediante nueva Resolución municipal (N° 33 del 21 de Abril de 2003) que vuelve a darle autonomía a las entidades fusionadas. Después de este acto ambos centros de enseñanza alcanzan el anhelado título de Institución Educativa cuyos nombres y categorías se mantienen hasta hoy: la IE Mariscal Robledo (Resolución municipal N° 33Bis del 22 de abril de 2003) y la IE Jorge Robledo (Resolución municipal N° 35Bis del 30 de abril de 2003).

Con el fin de abordar los temas que se manejan en este trabajo se realizó una búsqueda por otros proyectos con metodologías o temáticas afines con este proyecto, tomando como referencia diferentes tesis presentadas en algunas universidades locales, nacionales e internacionales. Esta información se presenta de manera resumida haciendo referencia al contenido de cada una de las tesis:

A nivel nacional, se halla:

En la facultad de Ciencias de la Educación, de la Fundación Universitaria los Libertadores, el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Olaya Muñoz y Mateus López (2015), en su proyecto de investigación **“Acompañamiento efectivo de los padres**

de familia en el proceso escolar de los niños de 6 a 7 años del liceo infantil mí nuevo mundo”, se abordaron los estilos de aprendizaje de los niños y el tipo de acompañamiento que le brindan las familias a estos; además con la finalidad de fortalecer y hacer más efectivo dicho acompañamiento por medio de varios talleres, para mejorar los resultados a nivel académico, asimismo una entrega y disposición para aprender constantemente por parte del estudiante.

Igualmente en la Fundación Universitaria Libertadores, en la Especialización Pedagogía de la Lúdica, Salinas Bustos y Sánchez Mora (2015), el trabajo **“La lúdica facilitadora del aprendizaje de la ciencias sociales en los estudiantes del grado 5º3 jornada mañana del colegio Ramón de Zubiría localidad Once de Suba”**, siendo necesario desarrollar mayor motivación de la población estudiantil, respecto al aprendizaje de las ciencias sociales, la lúdica posibilita estas herramientas para que se dé el gusto por las clases con mayor participación, vivencias, socializaciones, haciendo del espacio de clase un ambiente integrador, reconfortante y facilitador de conocimiento.

Se encontraron además, trabajos de grado de la Modalidad de Educación a distancia, de Arteaga Restrepo, Humanez y Santana Durango, (2015) denominado **“Que tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5º de la institución educativa INEM Lorenzo María Ileras del municipio de Montería Córdoba”**; el cual se trata de promover en los estudiantes hábitos de estudio a partir de estrategias lúdicas que permitan una apropiación adecuada del proceso de aprendizaje y con esto garantizar la adquisición y motivación oportuna por el saberevitando así la pérdida escolar, bajo rendimiento académico e inclusive la deserción escolar.

En esa misma línea, en la Universidad de Tolima, en el año 2015, en el programa Máster en Neuropsicología y Educación, Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano y Sandra Rodríguez Calderón desarrollan un trabajo estratégico llamado **“La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje “ (Institución Educativa Niño Jesús de Praga, Tolima)**, partiendo de la lúdica como elemento directo dentro del cual se pueden propiciar actividades que involucran a las familias, el maestro, el estudiante y en donde el ambiente que se vive es de goce y disfrute, generando así armonía en el aprendizaje de los y las estudiantes, ganas de abordar los temas, con pasión y gusto por los mismos. Además se trabajan también los criterios de convivencia social.

Por otro lado en la Facultad de Educación de la Universidad Minuto de Dios (Bogotá) Delgadillo Castellanos y Chacón Restrepo (2014) realizan trabajo en programa de Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana, llamado **“La lúdica como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura y la escritura”**, con el cual se desea motivar el gusto por la lectura y la escritura a través de los procesos lúdico-creativos; enriqueciendo el ambiente de aprendizaje de la palabra por medio del juego, el cual se disfruta y facilita la adquisición de este proceso necesario para el hombre desde que nace.

A nivel internacional, se encuentra:

La Universidad de Valladolid, campus de Palencia en España, realiza un trabajo de grado Cabria Corral (2012), con el título de **“La importancia de la transmisión de hábitos y rutinas en Educación Infantil”**. El objetivo de este trabajo, es poner de manifiesto la relevancia del aprendizaje de los hábitos y las rutinas en el contexto familiar y la posibilidad

de desarrollar programas de mejora en el aula. Con este propósito, se diseñaron diferentes instrumentos (cuestionarios y hojas de registro) para medir y evaluar el modo en que los alumnos de una clase de Segundo Curso de Educación Infantil llevaban a cabo determinados hábitos (vinculados a aspectos como la alimentación, la higiene, el juego, la conducta cívica y la autonomía personal).

En la Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, se encuentra un artículo en el año 2003, Vol. 1, No. 2 sobre **“EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: CONCEPTO, INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO”**, por Navarro (2003) ; el cual concluye sobre el rendimiento académico como un constructo susceptible de adoptar valores cuantitativos y cualitativos, a través de los cuales existe una aproximación a la evidencia y dimensión del perfil de habilidades, conocimientos, actitudes y valores desarrollados por el alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje. Lo anterior en virtud de destacar que el rendimiento académico es una intrincada red de articulaciones cognitivas generadas por el hombre que sintetiza las variables de cantidad y calidad como factores de medición y predicción de la experiencia educativa y que contrariamente de reducirlo como un indicador de desempeño escolar, se considera una constelación dinámica de atributos cuyos rasgos característicos distinguen los resultados de cualquier proceso de enseñanza aprendizaje.

Ahora, se hace importante contemplar el presente proyecto de investigación a la luz de su marco normativo, por ello en primera instancia

- **Constitución Política de Colombia:**

Artículo 42. La familia es el núcleo fundamental de la sociedad.

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

- **Ley General de Educación 115 de 1994**

Artículo 5. Fines de la Educación

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Artículo 7.- La Familia

A la familia como núcleo fundamental de la sociedad y primer responsable de la educación de los hijos, hasta la mayoría de edad o hasta cuando ocurra cualquier otra clase o forma de emancipación.

- **PEI Institución Educativa Jorge Robledo**

Filosofía Institucional

La Institución Educativa Jorge Robledo tiene como filosofía constitutiva garantizar el libre desarrollo de la personalidad, sin más limitaciones que el respeto a los derechos humanos y el cumplimiento de la normatividad vigente, en concordancia con los principios ideológicos de libertad y autonomía en la práctica de la responsabilidad como está sintetizada en el slogan Institucional: “Educando en la responsabilidad, educamos para la libertad”. Considera la Institución Educativa Jorge Robledo que en el ámbito educativo el concepto Libre Desarrollo de la Personalidad involucra no sólo la facultad que tiene el individuo para tomar 6 decisiones de manera libre y autónoma, sino también que es necesario que tales sean responsables, asertivas e integren todas las facetas de su personalidad: física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica, cognitiva, comunicativa, entre otras muchas. Igualmente no pueden ser un fin en sí mismo, por el contrario deben ser coherentes y conducentes a desarrollar su proyecto de vida. En este orden de ideas el papel de la familia y de la Institución Educativa en concordancia con la normatividad vigente y la naturaleza humana, no es otro que acompañar y orientar a los estudiantes en la toma de elecciones correctas, asegurando así el desarrollo de su ser.

Componentes académicos

Aunque el 70% de las familias posibilita un ambiente tranquilo de estudio a sus estudiantes y no son interrumpidos, el 50% de ellos dice que no hace tareas porque no las entiende y el 25% porque les da “pereza”. El 75% de los estudiantes hace sus trabajos en un escritorio o en la mesa del comedor; los demás en las habitaciones, haciendo uso de sillas y camas. El 75% de las familias afirma que entre sus miembros se logra una buena comunicación pues los padres escuchan y entienden a sus hijos, mientras que el 50% de las familias los anima a salir adelante. Paradójicamente se evidencian altos índices de desunión familiar (58% de los encuestados), peleas entre padres o hermanos (60%) y desidia por el hogar y el estudio en 68 casos. Los jóvenes de la Institución educativa ocupan su tiempo libre de la siguiente manera: entre el 70 y el 75% se la pasa viendo televisión, escuchando música, durmiendo o navegando en internet, 149 salen a visitar a sus amigos, 61 se van para donde la novia y 45 viven de la rumba; el deporte ocupa a 122 muchachos, la lectura a 53 y las clases particulares a 16. No obstante, 139 afirman que hacen tareas del colegio, 101 conversan con sus padres y 86 salen a visitar a sus familiares.

Decálogo para las prácticas de aula I.E Jorge Robledo

En cada clase desarrollada en la Institución Educativa Jorge Robledo podrán identificarse los siguientes elementos:

1. Intención pedagógica.
2. Pregunta problematizadora.
3. Aprendizaje por descubrimiento.
4. Formación del criterio.
5. Construcción de materiales y conocimientos.
6. Utilización de materiales de apoyo.

7. Evaluación cualitativa, continua, integral, no acumulativa.
8. Búsqueda permanente de la verdad.
9. Lo aprehendido se demuestra.
10. Integralidad del aprendizaje.

Si bien mucho se ha dicho en torno a las virtudes del juego en la vida escolar desde las posturas pedagógicas contemporáneas que se deslindaron de una visión de la educación demasiado conservadora, no obstante, es poco lo que podríamos señalar como evidencia de una puesta en marcha de dichas virtudes como un acto real y no como mero discurso pedagógico. Podemos decir casi de manera absoluta que la escuela sigue siendo hoy un espacio que riñe con una postura verdaderamente lúdica, pues la lúdica se sigue asociando inevitablemente como un sinónimo de juego y éste a su vez al tiempo libre, que consecuentemente se entiende como no hacer nada. Nada, por lo menos, en términos productivos. Y se entiende aquí por productivo aquello que da evidencias concretas, esto es un producto cuantificable.

En este sentido la confusión radica en que la escuela contemporánea sigue leyendo las posturas pedagógicas más renovadoras con cierta reserva pues en el centro de su actividad no hay en efecto un eje didáctico atado al concepto de lúdica en un sentido estricto. Desde Vigotsky y Dewey hasta Winnicott y Piaget, solo por nombrar algunos de los más relevantes, podemos rastrear los ejes de una propuesta pedagógica contemporánea que nos señala un giro en la visión de una escuela nueva hacia su centro de reflexión instalado más o menos en las fronteras del juego. En la teoría constructivista de Vigotsky, por ejemplo, el juego no es un

elemento accesorio ni secundario. Por el contrario, es el centro de su reflexión: “(...) para Vygotsky es el sentido social de la acción lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos” (Moll, 1993, p. 7). Lo propio ha hecho John Dewey quien en su visión de una escuela nueva, también conocida como Movimiento Educativo Progresista, pone en el centro de sus reflexiones el juego como estrategia para imitar la sociedad y extraer de allí enseñanzas que formen críticamente a los niños. Así nos lo recuerda Gómez en su ensayo *Con la lúdica aprendo a solucionar conflictos* cuando cita estas palabras de Dewey:

Cuando una escuela está dotada de laboratorios, talleres y jardín, cuando se realizan libremente dramatizaciones, representaciones y juegos, existe la posibilidad de reproducir las situaciones de la vida y adquirir y aplicar nociones e ideas al desarrollo de experiencias progresivas. (Gómez & otros, 2010, digital)

Por su parte Piaget, (1979), el más sistemático de todos los pedagogos contemporáneos sin duda por su filiación a la escuela estructuralista francesa, dedica todo su estudio del desarrollo por etapas del niño en relación justamente al juego, para concluir que hay todoun dispositivo lúdico en cada etapa cognitiva del niño y que la labor del pedagogo es por tanto conocer de qué manera suceden, se renuevan o mutan esos dispositivos lúdicos. Si bien Piaget se concentra en la relación juego-saber, ya antes Freud había instalado los antecedentes de su estudio en la relación juego-deseo, dándole énfasis no tanto a las etapas cognitivas como sí a las etapas afectivas del desarrollo del niño. Todo esto para decir que sin los estudios previos de Freud sería impensable el aporte hecho por Piaget en la rama propiamente cognitiva. Dice en este sentido Piaget:

Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa [es decir], para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, tal como las testimonia cada juego: grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensoriomotor elemental hasta el juego social superior. (Piaget, 1990, p. 151)

Sin adentrarnos a un rastreo minucioso de la teoría de Piaget puesto que no es el objetivo de nuestro trabajo académico, observamos una idea que si resulta fundamental para nuestro interés en particular: de acuerdo con Piaget el niño adapta sus estrategias lúdicas en cada etapa de su desarrollo cognitivo o dicho de otra manera, reconfigura sus estrategias simbólicas para poder funcionar en el mundo de los adultos. Así lo explica la profesora Fernández Salazar, en su ensayo *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*: “El mundo en el que se desenvuelve el niño es el mundo y el lenguaje de los adultos y en este sentido el juego simbólico y la creación de significantes contruidos por él, lo que Piaget llama “símbolos motivados”, le permiten una forma de expresión acorde a sus necesidades”.

En este mismo orden de ideas, Winnicott se destaca en las discusiones contemporáneas en torno a una pedagogía que pone en el centro de sus reflexiones el juego y su relevancia en la infancia.

[...] “el juego es una tercera zona”, un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa (realidad objetiva) o que la vida interna, y en la cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que le es propia. Pero la cultura no se vive como algo externo o ajeno, sino que es experimentada y hay la posibilidad de darle

sentido en la medida que la vivimos, y sólo podemos vivirla en el juego. (Winnicott, 1971, p. 22)

En su ensayo *Lúdica, creatividad y desarrollo humano* del profesor Jiménez (2010), de la Universidad Libre de Pereira, encontramos una síntesis que nos resulta interesante en esta discusión sobre las posiciones más relevantes entre los pedagogos contemporáneos sobre la presencia del juego en la formación afectiva, social y cognitiva de los niños. Veamos:

El juego como espacio liso y plegado (Deleuze), o como jugar ligado a la vida y a un lugar (Winnicott), asociado a la interioridad con situaciones imaginarias, para suplir demandas culturales (Vigotsky), sometidas a un fin (Dewey); de tipo libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois) o como lo plantea Huizinga como "una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria". En otros sentidos, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud).

Vemos en este párrafo una especie de resumen sobre la manera en que el juego, con sus variables teóricas, está en el centro de las discusiones pedagógicas y filosóficas del mundo contemporáneo. La escuela contemporánea, no obstante, parece ser ajena en la práctica cotidiana a estas consideraciones pues podríamos decir que - a contravía de lo que sucede en el plano de estas discusiones – la escuela nuestra hoy en pleno siglo XXI se muestra altamente conservadora en sus prácticas cotidianas; diríamos que esta postura conservadora se da en virtud

a que es resistido el eje lúdico que sustenta filosóficamente una escuela nueva, tal vez porque entre los maestros lo lúdico se continua asociando de manera equivocada con el tiempo libre, que es a su vez asociado con no hacer nada, con no producir nada.

En este breve rastreo de los referentes teóricos en torno a lo lúdico encontramos de paso la justificación para el montaje de nuestra investigación, pues lo que queremos demostrar - de ser posible - es justamente la manera en que los maestros en nuestras prácticas cotidianas hemos borrado el juego de nuestro discurso porque simétricamente hemos hecho invisible el eje lúdico que alteraría nuestros planteamientos (y re-planteamientos) didácticos en la escuela de hoy.

En relación con la lúdica y el juego, nos hemos planteado una serie de cuatro palabras en torno a las cuales esperamos aproximarnos de una manera teórica a fin de entender el fondo filosófico que las inscribe en el ámbito de la pedagogía y de manera concreta en el ámbito de una pedagogía contemporánea. Lúdica, juego, hábito y rutina constituyen una especie de silogismo en la medida en que la una deriva la siguiente y cada una guarda una relación de significancia con las anteriores. En este sentido, lo lúdico se dispone como un concepto mucho más amplio y general pues de él han de desprenderse las palabras sucesivas y sus correspondientes significados.

Un estudio fundacional sobre lo lúdico aparece en el panorama contemporáneo justo antes del inicio de la Segunda Guerra Mundial. Se trata del libro *Homo Ludens* del historiador y filósofo holandés Huizinga, que aparece en su primera edición en su idioma original en 1938. En este libro fundacional nos propone una primera reflexión al escindir tres tipos de homínidos recientes, es decir, dispone tres etapas de los hombres descendientes de los

primates: el hombre que hace o fabrica (homo faber), el hombre que piensa (homo sapiens) y el hombre que juega (homo ludens).

El ser humano está identificado en la sistemática biológica como Homo sapiens (hombre que sabe, hombre que conoce, hombre sabio), término introducido por Carl von Linné en 1758 para diferenciarlo del resto de especies animales. Como contraposición a la terminología biológica, el hombre fue calificado en 1907 por el filósofo Henri Bergson como Homo faber (hombre que fabrica), por ser ésta una característica humana constante en la historia y la prehistoria.

La expresión homo ludens fue utilizada por primera vez en 1938 por Johan Huizinga en la obra cuyo título en español más precisamente sería Homo ludens, ensayo sobre la función social del juego. Para el autor el juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. Durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión.

En su interpretación de esta evolución de los primeros homínidos, Huizinga deja en claro, no un orden necesariamente, sino tres formas de ver la evolución de la especie humana reciente y que nos aleja de los primates. El hacer, el pensar y el jugar nos diferencia de otras especies anteriores a los homínidos de los cuales descendemos directamente y son verbos

que indican evolución, por cuanto es alrededor de dichos verbos que surgen grupos medianamente civilizados que dejan de ser ante todo nómadas y meros recolectores de frutos para llegar a ser hacedores de casas, refugios, hogares y hacedores de instrumentos y artefactos que les permite cazar, vestirse, alimentarse, habitar. Pensaríamos entonces que con el hacer viene el pensar. Podríamos decir igualmente lo contrario: del pensar deriva el hacer.

El *homo sapiens* y el *homo faber* son al parecer estancias de un mismo periodo, diríamos, pero no podemos indicar lo mismo ni poner en un mismo plano al *homo ludens*. ¿Dónde ubicar entonces a este homínido que juega: antes del hacer o del pensar? La pregunta, si bien es importante, no resuelve el problema de la naturaleza del *homo ludens* porque, según Huizinga, éste existe a la par con el nacimiento de la cultura misma: “[...] la cultura humana brota del juego – como juego – y en él se desarrolla” (1943, p. 9). En el origen mismo de las primeras civilizaciones humanas, es decir, cuando dejamos de ser primates, el juego nos diferencia de ellos por cuanto el juego es parte de un primer acto de civilización. Dice a renglón seguido Huizinga que en su libro “el juego es concebido como fenómeno cultural y no, por lo menos en primer lugar, como función biológica” (1943, p. 10).

Al aclarar esto, Huizinga le da un valor superior al fenómeno de la cultura sobre el fenómeno biológico por cuanto el juego, como veremos, no es mero impulso de una necesidad fisiológica, sino que el juego tiene un componente simbólico igual al del lenguaje que es, en última instancia, lo que funda al *homo sapiens*. El pensamiento es articulación, ordenación del caos, fundamento de la civilización humana. Cuando los primeros homínidos saben que buscan la palabra para poder ordenar el caos de un mundo sin lenguaje, en ese momento surge, diríamos, el *homo sapiens*. Hablo, luego ordeno, luego existo dentro de una

cultura. Si pienso puedo hacer. Pienso luego hago. Hago para que podamos vivir mejor, en mejores condiciones.

En este orden de ideas, podemos decir que el juego emerge a la par del pensamiento por cuanto el juego es imitación de la vida, de la cultura. “El juego es más viejo que la cultura” (1943, p. 13), dice Huizinga, indicando en ello que el hombre que juega es incluso anterior al hombre que piensa y hace, pero el hombre que juega no sabe que juega hasta el momento en que aparece el lenguaje regulador de ese impulso lúdico primitivo. Dice Huizinga en este sentido que la función biológica del juego es “[...] como la descarga de un exceso de energía vital” (1943, p. 14). Hay una fuerza lúdica primitiva que no es racional, que es solo impulso, descarga de energía vital. Sin embargo, esa descarga de mero impulso físico ha de ser pasado por la instancia simbólica a fin de llegar a ser en sí una fuerza lúdica. Se desprende así lo biológico del impulso lúdico cuando dicho impulso hace parte de un proceso de imitación de un modelo o un referente y en el marco de un grupo dotado de lenguaje. Para Huizinga:

(...) el ser vivo obedece – cuando juega – a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante [puesto que] le sirve como un ejercicio para adquirir dominio sobre sí mismo.

El hombre que juega entonces juega no solo porque le sobra energía vital en el cuerpo (función biológica), sino que juega esencialmente y ante todo porque quiere imitar a otros, porque se identifica dentro de un grupo, dentro de un sistema simbólico estructurado por el lenguaje (función social). Se juega también para competir con otros. Pero se juega ante todo para ser y sentirse parte de los otros. Este elemento de alteridad instala el juego en una

dimensión propiamente simbólica toda vez que exige el orden que impone el lenguaje. Dicho esto, sabemos entonces que el juego no es caos. El juego es un proceso que implica la *recreación* de la realidad dentro de los límites de la realidad con el fin de “[satisfacer] los deseos que, no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante ficción, y de este modo sirve para el mantenimiento del sentimiento de la personalidad” (Huizinga, 1943, p. 15). Esta última idea nos indica, por un lado que, el juego es ficción, imitación de la realidad; y de otro lado, nos indica que en esa imitación se sublima la frustración natural que nos puede venir de la vida y se alcanza el dominio de los impulsos (biológicos) para convertirlos en acción liberadora y creativa que posibilita un modo de goce y de placer: “Ya en las formas más primitivas del juego se engarzan [...] la alegría y la gracia” (Huizinga, 1943, p. 22).

Hemos explorado hasta aquí la idea de lo lúdico como una característica fundacional de la cultura humana, por cuanto el juego emerge como impulso liberador de energía y como esencia organizadora del caos, toda vez que se inscribe como un proceso de reconocimiento de los otros (semejantes) con quienes comparte dicha cultura o instancia de civilización. La clave está en que el juego debe estar mediado por el lenguaje y en ello radica la función limitada del juego. El juego no es desborde ni anarquía: no es la suma de muchos excesos de energía. Es más bien, la regulación por el lenguaje del impulso lúdico-biológico. Así mismo es importante la referencia al hecho de que en el juego convergen los impulsos naturales de la imitación. Pero imitar es reconocer los límites entre lo objetivo y lo subjetivo, entre la realidad y la ficción de la realidad. La imitación tiene un componente biológico que actúa de manera natural y tiene un componente simbólico que actúa de manera inconsciente y como parte de un sistema semántico y lingüístico que limita sus excesos.

Ahora bien, dentro de las consideraciones antropológicas que explora Huizinga en la primera parte de su libro, es importante señalar además que el juego se expresa como un acto de libertad, jamás como parte de una imposición. Dicho de otro modo, lo lúdico es a la imposición lo que el fuego a la cera: “Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego” (Huizinga, 1943, p. 23). Así pues, podemos decir que el juego surge de un impulso de libertad. Jugamos porque sí, sin una razón instrumental. Jugamos por una búsqueda de placer porque como dice Huizinga “[...] el juego no es una tarea. Se juega en tiempo de ocio” (1943, p. 24); es decir, el ocio no hace parte del hacer ni del pensar, sino del jugar. “Primera definición: el juego es libre, es libertad (Huizinga, 1943, p. 24).

Al disponer el juego como acto de libertad y no como un hacer para otros, nos indica Huizinga que el impulso lúdico es necesariamente voluntario y natural por cuanto alguien halla en el juego un territorio (espacio) y/o por un lapso de tiempo determinado en el que se hace por voluntad propia algo que depara un resultado intangible (goce). Según Huizinga “[...] el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y duración [...] se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo” (1943, p. 26). Dicho de otro modo, el juego sucede mientras transcurre la vida, pero su realización se da al margen de la vida. Como si el juego creara una realidad alterna a la realidad y fuera una realidad en sí mismo. Pero al estar limitado por un espacio y por un tiempo propio, el juego es efímero y fugaz. El tiempo y el espacio del juego no son eternos pero el juego sí puede crear imaginarios de plenitud y eternidad mientras sucede. “Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden (Huizinga, 1943, p. 27). Podríamos agregar a la idea de Huizinga aquella de

Winnicott según la cual el juego sucede dentro de una tercera zona que llama *frontera indómita*, donde interactúan otras dos: la subjetiva y la objetiva:

Zona intermedia de experiencia (...) como un lugar de descanso para un individuo dedicado a la perpetua tarea de mantener separadas y a la vez interrelacionadas la realidad interior y la exterior (...) zona intermedia entre lo objetivo y lo subjetivo. (Winnicott, 1971, p. 19)

En esta ideal final que retomamos del autor del *Homo Ludens* y complementamos con la idea de *frontera indómita* de Winnicott, encontramos la síntesis temporal de lo que queremos sostener como parte de nuestra hipótesis básica: la esencia final del juego como acto que promueve la libertad apunta esencialmente a la asimilación de normas y a la interiorización de un mundo colectivo regido, no por el caos, sino por el orden. Ese orden no es otra cosa que un acuerdo y un pacto dado entre partes, entre sujetos que respetan su individualidad y se reconocen como parte de una totalidad.

Entre los propósitos del presente trabajo académico está presente la intención de entender en el plano teórico y en el plano pragmático porque *lúdica* y *juego* son realidades contiguas y próximas a *hábito* y *rutina*. A fin de lograr un primer paso teórico es necesario definir estos últimos términos. La primera diferencia que encontramos entre hábito y rutina señala un hecho básico que los contrasta y opone casi imperceptiblemente por cuanto el hábito una vez adquirido tiene una duración de por vida, mientras que la rutina tiende a desaparecer lo que la enmarca dentro de un tiempo y espacio preciso. De acuerdo con la profesora Eva Cabria:

La rutina es una costumbre personal establecida por conveniencia y que no permite modificación, es decir, es inflexible; por ejemplo, colgar el abrigo en la percha al llegar a clase (...) el hábito, sin embargo, es un mecanismo estable que crea destrezas y que además podemos usar para distintas situaciones: por ejemplo, abrocharse. Tanto las rutinas como los hábitos aportan un componente importantísimo de constancia y regularidad y, por ello, son fundamentales tanto para la vida familiar como la escolar. (Cabria, 2012, p. 16)

En otra línea de interpretación, el publicista Castaño (2011) se aproxima al concepto de hábito desde las teorías semióticas de Peirce. Esta primera aproximación nos muestra que el hábito sucede en el marco de un sistema de signos de donde adquieren valor:

La teoría de los signos de Peirce aborda el concepto de hábito de diversas normas, tales como la de interpretación y acción. Además, entre otros postulados, plantea un dinamismo en los hábitos en la medida en que estos son adquiridos, crecen, se perfeccionan y llegan a ser abandonados. (Castaño, 2011, p.10)

De acuerdo con Peirce, (2003) el hábito no es un comportamiento cerrado ni fijo en el tiempo porque justamente:

Los hábitos crecen en el comportamiento, así como también decrecen y cambian. El hábito, por lo tanto, es móvil, no se adquiere de una vez para toda la vida, sino que está en constante actualización. Incluso podemos afirmar, como lo hace

Colapietro (2009), que los hábitos promueven cambios y son grandes fuerzas de influencia. (Castaño, 2011, p.11)

Por su parte y retomando el enfoque pedagógico, la profesora Cabria señala un elemento que une la formación de los hábitos y las rutinas a la presencia de un grupo de adultos que los fomente y los refuerce. Es decir, que ni los hábitos ni las rutinas se adquieren de un modo natural en el niño. Dice en este sentido la profesora Cabria que:

Pretendo resaltar el papel fundamental que juega la familia en los primeros años de escolarización, ya que muchos de los hábitos, las rutinas, las costumbres y las normas que se adquieren en la familia acompañan a los niños a lo largo de toda la vida. Para ello, los padres deben tener en cuenta la necesidad de inculcar en sus hijos los valores necesarios para que desarrollen estilos de vida saludables y elevados niveles de autonomía personal. (Cabria, 2012, p. 1)

Una primera precisión de acuerdo con lo expuesto por Castaño en las teorías de Peirce y por Cabria en su propia investigación sería la de señalar que tanto los hábitos como las rutinas son actos de imitación, de repetición y de estimulación dados en un contexto de signos (Peirce) y en un contexto de afecto (Cabria). En ambos casos, si los hábitos y/o las rutinas no se refuerzan pueden perder su valor en el tiempo o en términos de Piaget, deben ser *Símbolos motivados* para que alcancen la consistencia en el tiempo.

Driekurs citado por Cabria señala que: "La rutina diaria es para los niños lo que las paredes son para una casa, les da fronteras y dimensión a la vida. La rutina da una sensación de seguridad. La rutina establecida da un sentido de orden del cual nace la libertad". Resulta

interesante y oportuna esta referencia de Driekurs por cuanto propone la rutina en el marco de unos límites que ejercidos en el tiempo se tornan símbolos de la propia libertad. Repetir ciertas rutinas diarias no se ejerce con el fin de aburrir o cansar a quien ejerce dichas rutinas, sino que se ejercen con el fin de generar una consciencia de los actos cotidianos y del valor implícito que en ellos va. De acuerdo con Eva Cabria:

Los niños necesitan seguir determinadas rutinas, pautas y normas de comportamiento para sentirse seguros, confiados y tranquilos en su ambiente. Asimismo, los hábitos ayudan a alcanzar ciertos niveles de equilibrio emocional, que les proporcionarán los mecanismos necesarios para su educación y la construcción de su personalidad. Toda la literatura científica avala que las edades tempranas operan como un momento decisivo para incorporar y afianzar nuevos hábitos. (Cabria, 2012, p. 37)

Resulta relevante el hecho que señala la profesora Cabria cuando indica aquello de *ciertos niveles de equilibrio emocional* pues nos recuerda de este modo que los hábitos y las rutinas impiden asumir la vida como un caos de actividades sin regulación de tiempo y espacio. Dicho de otra manera, los niños pueden alcanzar un mínimo equilibrio emocional en la medida en que sus impulsos caóticos infantiles estén regulados por límites de tiempo, espacio y repetición de rutinas y los hábitos asociados al aseo personal, la alimentación, el juego, etc.

De otro lado, las aproximaciones teóricas a los conceptos de hábito y rutina nos llevan a pensar además el juego como actividad creadora de ambos. Todo juego, por ser regulado, sucede en los límites de un tiempo y un espacio y como resultado de un acuerdo.

En este sentido, podemos decir que no solo se adquieren hábitos y rutinas dentro de la realidad, sino además y de manera excepcional dentro del tiempo y el espacio ficticio del juego. Así lo plantea la escritora Graciela Montes:

Sabemos que muchas personas han perdido la capacidad de jugar. Que hay muchos niños, incluso, que ya no saben jugar. A veces son tan duras las condiciones que el juego desaparece. Porque para jugar hay que tener alguna esperanza. Como nos mostró Winnicott, el juego nace en la espera, para consolar la espera. Nace del vacío entre dos momentos de plenitud. Si la madre se ausenta y luego, más tarde, vuelve, cuando vuelva a ausentarse, habrá soledad para el niño, pero también esperanza. Entonces habrá juego. Pero si la madre no está y si los deseos nunca son saciados, si el abandono es permanente, si la plenitud nunca llega, desaparecen la esperanza y el juego. Sólo se languidece. En esos casos no hay ocasión de jugar, tal vez nunca se juegue. (Montes, 2000)

Más allá de la referencia claramente afectiva que subyace en el juego de presencias y ausencias que hace parte de los imaginarios de los niños cuando juegan o cuando la realidad los obliga a jugar para sublimar la frustración, lo que Montes nos propone pensar en este hermoso pasaje de su ensayo *De la consigna al enigma (o cómo ganar espacio)* es justamente lo que vincula lo lúdico y el juego con el hábito y la rutina: el juego propicia y es provocado por las condiciones de la realidad misma, por el hecho mismo de que la vida no es pura plenitud o goce. La vida y en especial la vida infantil se propone como una gran treta de ausencias y presencias que nos dan el sentido (símbolo motivado) o nos quitan el sentido (objeto transicional) que nos obliga a re-crear la vida en el tiempo y el espacio del juego, para

ficcionalizar las pérdidas de la vida y crear la ilusión de una realidad transitoria. Veamos cómo lo expresa Graciela Montes una vez más:

Creo que todos, recordando nuestra infancia, recordaremos esa facilidad para jugar que teníamos. Uno estaba "disponible" al juego y nutría el imaginario fácilmente. Una sombra, una forma, una escena, una palabra desconocida parecían crear alrededor de uno una especie de suspenso, un vacío, que uno llenaba con sus historias. Y estaban, además, los "imaginarios prestados", un juguete, láminas, figuritas, cuentos, las fiestas, el cine, las historietas, los lápices de colores. (Montes, 2000)

Justamente lo que señala Montes es que el juego nos permite el acceso a esos "imaginarios prestados" por la virtud que tiene precisamente el juego de fingir la realidad y permitirnos otras alternativas de ser otros mientras dejamos de ser nosotros temporalmente. Es lo que Winnicott nombra como objetos transicionales, así:

En la infancia la zona intermedia es necesaria para la iniciación de una relación entre el niño y el mundo, y la posibilita una crianza lo bastante buena en la primera fase crítica. Para todo ello es esencial la continuidad (en el tiempo) del ambiente emocional exterior y de determinados elementos del medio físico, tales como el o los objetos transicionales. (Winnicott, 1971, p. 22)

El impulso lúdico infantil es una etapa que puede ser caótica si no está mediada por esos objetos transicionales que nos señala Winnicott y que Montes identifica con la capacidad que tiene el juego de liberar al niño en sus encrucijadas afectivas y normativas. Pero el juego, al estar dotado de reglas, normas, hábitos, rutinas y esperanzas posibilita el orden que

anteriormente ya señalábamos con Huizinga. El juego no es una alternativa para los niños, es una condición de la infancia misma porque en el juego los niños re-ordenan el mundo subjetivo, re-presentan sus ausencias y re-nombran sus triunfos y derrotas gracias a la regulación interna de la estructura de todo juego.

Capítulo 3

Ruta de Investigación

El *tipo de investigación* con la que se realiza este trabajo es investigación cualitativa; ya que aborda la realidad de un grupo de niños y niñas con sus vivencias, experiencias y formas de pensar frente a la importancia de los hábitos y rutinas y esto cómo incide en su aprendizaje. Se hará la investigación desde adentro de la población ya que el investigador está inmerso laboralmente con el grupo que investiga, al igual que con los padres de familia.

Este tipo de investigación, tiene como gran objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno buscando un concepto que abarque una parte de la realidad, reconociendo sus orígenes desde las ciencias sociales, y también como “todas aquellas metodologías orientadas a describir e interpretar determinados contextos y situaciones de la realidad social, buscando la comprensión de la lógica de sus relaciones, así como las interpretaciones dadas por sus protagonistas” (Elliot, 2005).

La investigación cualitativa está básicamente ligada a aspectos de la sociedad como lo son las experiencias, creencias, pensamientos e interpretaciones de la realidad, en este sentido González y Hernández (2003) afirman: “El método cualitativo consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos mismos y no como uno los describe”

- **Enfoque de la investigación:** Una vez realizada la revisión de la literatura y se afina el planteamiento del problema, el siguiente paso consiste en visualizar el alcance que tendrá la investigación. En este caso en particular, el enfoque será: Explicativo: va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; está dirigido a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas.

En la investigación se pretende no solo comprobar que hábitos y rutinas tienen los estudiantes sino identificar posibles causas de tenerlos o no, de esta manera encontrar ventajas y desventajas de la adquisición de hábitos y rutinas desde temprana edad dentro de las familias.

El presente proyecto se suscribe en la *Línea de investigación institucional* de la Fundación universitaria Los libertadores Pedagogía, medios y mediaciones adquieren especial sentido al “reconocer por un lado, las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y, por otro, la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, producir conocimiento, interactuar con los otros, y establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje”. Collazos Muñoz, Méndez y Córdoba (2015) citando a Infante (2009)

La línea busca generar espacios de investigación, reflexión, y aplicación en torno a las posibilidades propias de la pedagogía en su relación con las tecnologías de la información y la comunicación como eje orientador toma las habilidades del nuevo milenio, buscando una óptima apropiación de estas para así lograr consolidar una academia en concordancia con la sociedad del conocimiento.

La articulación entre comunidad e investigación a través de los nuevos escenarios de conectividad propios a las redes semánticas requiere de nuevas reflexiones pedagógicas en torno a las dimensiones de aprendizaje que surgen en este campo. Valores como el trabajo colaborativo, la apropiación social del conocimiento, el reconocimiento al logro y el reto, la producción transmedia, la educación expandida, el trabajo en redes y las nuevas didácticas se constituyen en ejes fundamentales por incorporar en las investigaciones adelantadas o apoyadas desde esta línea de investigación.

La línea se articula alrededor de varios núcleos de problema, pero en caso particular la investigación en desarrollo será:

-Núcleos de problemas que se ocupan de los sujetos partícipes del acto educativo. Los asuntos de indagación en este eje problematizan el papel del docente y del estudiante, desde los enfoques educativos relativos a la autonomía del estudiante y a la pregunta por las características de la formación de los nuevos docentes. En esencia, se problematiza la labor de quien enseña y de quien aprende.

La *línea de investigación* en Pedagogía, Didácticas e Infancias está adscrita a la Facultad de Ciencias de la Educación y se articula con la línea institucional de Pedagogía, medios y mediaciones.

Para el caso de la investigación que se lleva a cabo, se enfatiza en la línea de la didáctica que al igual que la pedagogía es una ciencia prospectiva, es decir, que su estatuto epistemológico se encuentra en permanente construcción y cambio. La didáctica es frecuentemente invocada y reivindicada no solo en los espacios dedicados a pensar la educación sino como una necesidad de cualquier profesión que en algún momento establece contacto con la docencia. Sin embargo ella es muy esquiva, renuente a entrar al aula de clase.

En muchas ocasiones está ausente incluso de las clases cuyos títulos señalan que son espacios didácticos. Por esta razón es menester que en una Facultad de Ciencias de la Educación la reflexión pedagógica se acompañe de la didáctica y se den propuestas encaminadas a fortalecer competencias básicas de los estudiantes como lectura y escritura, métodos de estudio, etc.

Otra línea a tener en cuenta en esta investigación es la de las infancias. Hoy por hoy, existe una amplia gama de posibilidades interpretativas para entenderlas y a su vez, disímiles contextos socio- culturales donde estas, las infancias, cobran sentido. Podríamos hablar por lo menos de dos momentos claves para entender la construcción histórica de la misma: infancia moderna comprendida entre finales del siglo XVIII y primera mitad del siglo XX y por infancia contemporánea aquella ubicada de 1950 hasta la actualidad.

- **Subeje:** La infancia moderna nace con su gran precursor y descubridor Rousseau; en su obra el Emilio la infancia cobra cuerpo como etapa de desarrollo humano. Se trata de entender este periodo no solo como preparación para el mundo adulto, sino como un momento vital con características de desarrollo propias. Bien lo había mencionado Rousseau años atrás especialmente en su obra El Emilio que la experiencia, la acción

educativa direccionada por los intereses del niño, la preeminencia de los sentidos, el papel orientador del maestro entre otros aspectos, constituyen las bases de un nuevo hito educativo de la humanidad, la escuela nueva o pedagogía activa.

La infancia contemporánea se transforma entonces de manera radical. De la infancia tradicional, carente y dependiente del mundo adulto, de la escuela y la familia a una infancia cruzada y si se quiere conectada a nuevos escenarios de socialización representados en el mundo televisivo, las redes sociales, el cine, la internet, entre otros. Estas influencias culturales generan lo que algunos autores denominan infancias digitales y otros más pesimistas llaman desaparición y muerte de la infancia. Lo anterior no indica que no existan niños sino que la forma que teníamos de concebirlo se ha modificado sustancialmente.

- **Población y muestra:** La población en la que se desarrollará este proyecto responde a las siguientes características:

La Institución Educativa Jorge Robledo es una institución educativa de carácter público, que abarca los tres niveles de educación: preescolar, básica (primaria y secundaria) y media.

La muestra es el grado 5- 2, de la Institución mencionada en el anterior párrafo con 36 estudiantes, 16 hombres y 20 mujeres, entre los 9 y los 13 años de edad, pertenecientes en su mayoría a los estratos 1 y 2 y muy pocos al 3.

Las Técnicas e instrumentos de recolección de información son de gran importancia en el proceso de investigación, pues estos permiten acercarse al problema y extraer de ellos la información necesaria y las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, dado lo anterior para este trabajo se utiliza la observación y la entrevista.

Para la recolección de la información, mediante la entrevista y la observación, se tomó como muestra participativa para la aplicación de las mismas, un grupo de 36 estudiantes pertenecientes a la I.E Jorge Robledo del grado 5º2, a los cuales se les realizó la entrevista y a 20 padres de familia.

- **Observación:** teniendo en cuenta que la observación hace referencia a “la acción de advertir, examinar o reparar la existencia de las cosas, hechos o acontecimientos mediante el empleo de los sentidos, tal como se dan en un momento determinado” Ander-Egg (2003). Al implementar esta técnica, se espera recolectar información relacionada con los hábitos y rutinas que tienen los estudiantes y estos como inciden en sus procesos de aprendizaje y en general en las actividades cotidianas, a su vez herramientas que brinde la institución a los padres para fortalecer dichos hábitos y rutinas desde el hogar.
- **La Entrevista:** se define como la conversación que sostienen dos o más personas, las cuales efectúan un intercambio de comunicación, basándose en que el entrevistador le haga al entrevistado una serie de preguntas con opción de respuesta abierta y descriptiva. La herramienta de la entrevista debe estar muy bien elaborada para lograr cumplir su objetivo y obtener datos generales de una situación. Si una entrevista sobre un tema específico se efectúa a un grupo de personas; será mucho mejor el resultado. En esta investigación se planteará una entrevista de tipo semiestructurada ya que es la que permite ampliar la calidad de la información que se obtiene; “la entrevista semiestructurada está compuesta de dos modalidades; entrevista cerrada, que es un cuestionario, en donde el entrevistado responde con un sí, o un no. Y entrevista abierta

que es una conversación abierta” (Flick, 2007). En esta investigación se empleara la entrevista abierta; la cual permite un acercamiento más rápido y seguro a la realidad de cada niño frente a sus hábitos y rutinas. Con la aplicación de las entrevistas a los padres de familia y a los niños, se busca confrontar la información y tener un referente de la realidad del grupo para poder identificar las necesidades y crear de ese modo las estrategias para intervenir efectivamente en el grupo.

Capítulo 4.

Alcanzando mis metas.

Nuestra propuesta de intervención lúdica se llama “**ALCANZANDO MIS METAS**”, la cual se desarrollará en la Institución Educativa Jorge Robledo, del municipio de Medellín, con el grado 5º; a través de esta se quiere fortalecer temas como el aprovechamiento del tiempo libre, la reflexión y la definición del camino a seguir para alcanzar el éxito escolar, la importancia del acompañamiento de la familia en el fortalecimiento de hábitos y rutinas de estudio de los estudiantes, de manera constante.

Para la realización de la propuesta se desarrollarán las siguientes **actividades**:

- Iniciaremos con la actividad **me cuido y proyecto mi salud**, la cual consiste en conocer los grupos alimenticios y experimentar con recetas, huerta, recetario y charla para mejorar hábitos alimenticios en el colegio y en el hogar.
- Luego una **escuela de padres**, esta será orientada sobre las rutinas y hábitos que se tienen en casa y en el colegio, frente a diferentes aspectos como: estudio, lectura, sueño, realización de deporte, entre otros, después se dará paso a una conceptualización sobre el tema, y finalmente entre todos se hará una lista de actividades que permitan llevar a cabo la apropiación de hábitos, rutinas y una proyección de los hijos; conociendo sus expectativas, motivaciones o temores en el planteamiento de sus metas.
- Al finalizar los periodos académicos en la institución educativa se realizan unas **tutorías individuales** que consisten en dividir el grupo en dos y realizar un trabajo más personalizado, un día se trabaja con la mitad del grupo y otro día con la otra

mitad. La actividad surge de un diálogo con los estudiantes acerca del éxito escolar obtenido en los diferentes periodos académicos y se invitan a elaborar un mapamental sobre este tema donde se dibuje y escriba que condiciones requieren para lograrlo o que obstáculos impiden lograrlas. Además el manejo de la agenda escolar como una estrategia de organización y planificación del tiempo para las actividades.

Otro trabajo con los estudiantes en el aula en dichas tutorías, son resolver algunos interrogantes como:

¿Qué es una meta? Tipos de metas

¿Cómo se pueden alcanzar las metas?

¿Qué obstáculos se pueden presentar para alcanzar las metas?

¿Cómo superar los obstáculos para alcanzar las metas?

Posteriormente se hará una actividad individual, llamada “**escalando mis metas**”, la cual consiste en elaborar una escalera para escribir o dibujar en cada escalón pequeñas metas que van a contribuir a una gran meta o la meta final personal más importante para este año.

- Se hace un ahorro programado con la cooperativa Confiar para incentivar la práctica del **ahorro** en los estudiantes durante el año para el alcance de sus sueños, se hace cada semana durante todo el año, en una libreta queda registrado lo ahorrado y al finalizar el año se reclama el monto con intereses; con esta actividad se pretende crear una conciencia frente al hábito del ahorro para cumplir sueños.
- EL **club lector** es una estrategia para la adquisición del hábito de la lectura y consiste en:

- Los maestros recibiremos inicialmente, una **capacitación** de promoción de lectura por parte del personal de la biblioteca Fernando Botero de San Cristóbal, allí se dan algunas herramientas necesarias para llevar a cabo un trabajo de motivación para los estudiantes frente a la lectura.
 - Inicialmente se hará un abrebocas visitando la biblioteca del colegio, donde encontraremos una mesa preparada con diferentes libros: cuentos y otros textos como revistas, libros científicos, entre otros. Se les dejará que exploren aquellos textos sin ninguna indicación, finalmente harán una presentación del texto elegido y el por qué les llamó más la atención. Este podrá ser llevado a casa para una mejor lectura y devolverlo al terminar de leer, así se hará el ejercicio del préstamo de libros, buscando una mayor interacción con el uso de una biblioteca.
 - También se hará una **visita guiada** a la biblioteca Fernando Botero de San Cristóbal, donde podrán conocer otros espacios de biblioteca diferentes al del colegio y disfrutar de una promoción de lectura preparada para ellos.
 - Después personal de la biblioteca visitada, nos proporcionará unas tulas con libros que llamaremos “**la caja viajera**”, la cual trae muchos cuentos aptos para las edades de los estudiantes del grado 5°. Se hace igualmente una exposición de estos libros y se deja elegir libremente.
- Los estudiantes podrán llevar sus libros a casa y se pondrán fechas para ser llevados al colegio, allí se destinará un tiempo de clase para su lectura, la docente irá dialogando con ellos sobre lo que llevan leído, de manera individual.
- **Presentación del libro:** los estudiantes personificarán el autor del libro (usando vestimenta y todo aquello que le permita la representación física de él) con elementos relacionados con el libro deben crear un stand: afiches creados por ellos, tener a la

mano los diferentes libros del autor y en forma de carrusel se irá pasando por los diferentes lugares para conocer de los cuentos leídos en el grado 5°2. Sería ideal que un autor nos visitará para tener una tertulia literaria con éste acerca de sus obras y como han impactado a los niños. Allí los estudiantes darán a conocer un pequeño relato de su vida y de otros libros que ha escrito, contará sobre el libro a exponer: de qué se trata, cuál es la parte que encontró más emocionante, quiénes son los personajes, qué es lo que más le gusta de su libro, entre otros...

- Finalmente se reúnen todos los escritores para recibir la visita de los demás docentes quienes querrán conocer sus apreciaciones sobre lo leído.
- En el salón de clase, se construirá un **afiche** publicitario promoviendo el libro, los cuales se pegarán en diferentes partes del colegio, buscando hacer promoción de lectura a los diferentes estudiantes del colegio, previo a esto es necesario trabajar la estructura del aviso publicitario.

La propuesta se justifica al hablar de la actividad lúdica que aparece como una herramienta didáctica en general para beneficio de los niños y niñas en su primera infancia, ya que a partir de actividades y acciones motivantes para ellos, se les abre un camino básico para la adquisición y apropiación de hábitos y rutinas, fundamentales para la formación de su personalidad; en este sentido el maestro, al incorporar e implementar una perspectiva lúdica en su quehacer docente, reconsidera los procesos de enseñanza-aprendizaje toda vez que pone en el centro de su actividad el principio básico de la infancia que es por excelencia un principio lúdico asociado esencialmente al juego.

Los procesos didácticos que parten de este principio deben considerar al mismo tiempo el hecho de que es igualmente importante propiciar tanto la lúdica como la disciplina de la lúdica; es decir, no se trata del juego por juego, sino el juego como pretexto para crear hábitos, rutinas y escenarios de respeto y formación en la norma.

La formación en la toma de decisiones, la autonomía, la responsabilidad, el autocuidado, la autoestima y el respeto por los demás son principios que se adquieren inevitablemente en la primera infancia y constituyen lo que llamamos formación integral del ser humano. Pero dicha formación requiere en el caso de los niños, un acercamiento mediado por el juego, por estrategias lúdicas que propicien de manera natural su participación en el aprendizaje y en la asimilación inconsciente de un paquete de reglas, normas y principios mínimos para vivir y convivir con los demás. Desde la experiencia pedagógica y en las diferentes experiencias de vida se conoce la lúdica como un potenciador de los aprendizajes, en la medida en que los hace más accequibles, agradables y significativos. No puede desconocerse de la misma manera la gran influencia de la lúdica y los juegos en la puesta en marcha de valores ciudadanos y sociales a partir del establecimiento y cumplimiento de normas que permitan que cada individuo exprese sus habilidades y aptitudes de forma eficaz.

En este sentido, la propuesta de intervención busca en primer lugar realizar interpretaciones que haremos de las evidencias recogidas entre los estudiantes y los padres de familia a la luz de las teorías previamente exploradas y posteriormente utilizarlas para planear actividades lúdicas que generen hábitos y rutinas en el espacio familiar y por ende mejorar los resultados académicos y personales. El objetivo de dicha propuesta es orientar y fortalecer los hábitos y las rutinas a través de la implementación de diferentes estrategias

lúdicas que favorezcan el entorno personal, familiar y académico de los estudiantes del grado 5º2 de la Institución Educativa Jorge Robledo del municipio de Medellín.

Cuadro 1. Actividad # 1. Me cuido y proyecto mi salud

ME CUIDO Y PROYECTO MI SALUD
Objetivo
Conocer la importancia del manejo de hábitos alimenticios como parte del autocuidado y del establecimiento de un estilo de vida saludable.
Descripción
<p>Se inicia con un diálogo con los estudiantes del grado 5º2 sobre los hábitos alimenticios: qué son, para qué sirven, las comidas necesarias para el día y todo aquello con lo que se complementa. Posteriormente los estudiantes escribirán una carta, donde ellos se cuenten en qué consiste su dieta diaria y si creen que está siendo balanceada, cuál es la comida que más disfrutan y aquella que nunca incluirían en su alimentación.</p> <p>Posteriormente se tendrá un diálogo con una madre de familia de la Institución, cuya profesión es nutricionista, donde nos dé a conocer la importancia de una adecuada alimentación, los tipos de alimentos necesarios para la edad en la que se encuentran, los grupos de alimentos según las clasificaciones que se tienen de estos, entre otros saberes.</p> <p>Los estudiantes formarán grupos de trabajo y luego elegirán una receta aquella que más les guste, teniendo presente la clasificación de los alimentos aprendidos y socializarán con el grupo: el por qué fue elegida, qué ingredientes tendrá, si la han elaborado alguna vez...</p> <p>Se preparará un festival gastronómico, donde los estudiantes prepararán su receta para hacer una degustación entre los compañeros del grupo.</p> <p>Posteriormente se realizará un recetario grupal, es decir, cada grupo escribe la receta elaborada teniendo presente la estructura de la receta, luego se unen todas éstas y se hace entre todos la pasta del recetario el cual será expuesto en la biblioteca de la Institución.</p> <p>Se retomarán las cartas elaboradas inicialmente, para realizar una lectura de ellas teniendo ya una bases de conocimiento sobre la importancia de una adecuada alimentación y los grupos de alimentos necesario para consumir y se creará una minuta de las comidas a</p>

consumir en el día y el por qué es necesario, está será compartida con las familias y así poder llevar a cabo entre estudiante y familia, una mejor dieta alimenticia.

En el colegio, se complementará el trabajo con la elaboración de una huerta escolar, donde se siembren hortalizas de fácil producción es decir: cilantro, tomate, frijol y plantas medicinales.

Para esto se llevará a cabo una secuencia establecida de cada 15 días en la visita al lugar, donde se hará el cuidado de las plantas: desmalezar, aporcar, abonar. Este trabajo se acompañará de consultas sobre las propiedades de estas hortalizas y plantas, además de los cuidados que se requieren, las recetas que podemos preparar con ellas, entre otros aprendizajes. Las consultas se harán en la Institución dentro de la clase de tecnología, igualmente quedarán compromisos para la casa y se complementará con la información que lleva al salón las docentes.

Al llegar el momento de la recolección de la cosecha, con ellos se hará una clase de cocina para todos, la cual se compartirá en un momento del espacio escolar, tanto la elaboración como el consumo de éstos.

La receta se incluirá en el recetario grupal que se realizó previamente.

Indicador de Evaluación

Los estudiantes ampliarán sus saberes a partir de las experiencias vividas con las actividades realizadas y así brindar bases necesarias para una adecuada alimentación.

Reconocerán la estructura de algunos textos como la receta y la carta aportando a la producción textual de los estudiantes.

Recursos

Docentes, estudiantes, madre de familia tallerista, padres de familia, semillas, abono, hojas de block, colores, marcadores, alimentos

Contenidos

Producciones textuales, comprensión lectora, estructura de textos (receta-carta), grupos de alimentos, alimentación adecuada, siembra, cultivo y cosecha de alimentos, buscador de google, cuidado alimenticio en familia.

Se puede observar la transversalización en las diferentes áreas: Ciencias naturales, Tecnología, Artística, Ética.

<i>Personas Responsables</i>
<p>Ángela María Sánchez Toro</p> <p>Piedad Cristina Sánchez Hernández</p>
<i>Beneficiarios</i>
Estudiantes, padres, madres y acudientes de los estudiantes
<i>Evaluación y Seguimiento</i>
<p>Los estudiantes y las familias participarán con entusiasmo de las actividades y aportará no sólo al aprendizaje de ellos, sino a la alimentación adecuada de las familias y a ser recursivos con los alimentos que pueden acceder con mayor facilidad por su situación económica.</p>

Fuente: Las autoras.

Cuadro 2. Actividad # 2.Escuela de Padres

ESCUELA DE PADRES
<i>Objetivo</i>
Establecer indicadores de hábitos y rutinas de uso del tiempo libre con los padres de familia permitiendo la promoción de los mismos desde el hogar.
<i>Descripción</i>
<p>La escuela de padres, ésta será orientada sobre las rutinas y hábitos que se tienen en casa, frente a diferentes aspectos como: estudio, lectura, sueño, realización de deporte, entre otros,</p> <p>Se da la bienvenida, se agradece la presencia de las madres, los padres, los acudientes de los estudiantes y se hace énfasis en que no hay respuestas correctas o incorrectas, estamos todos juntos para aprender entre todos a buscar una mejor orientación de las actividades cotidianas de nuestros hijos; esto con el fin de crear un ambiente de confianza entre las personas reunidas. Se inicia la presentación de todos, iniciando por las docentes orientadoras con una dinámica de decir el nombre y un valor que lo caracterice. Posteriormente, se invita a todos/as a presentarse diciendo su nombre, padres de quienes, número de hijos e hijas y expectativas sobre el encuentro. Luego se pasa a observar un</p>

video “los niños ven, los niños hacen”, se finalizan con reflexiones al respecto. Después se divide el grupo en pequeños subgrupos, con el fin de dialogar sobre qué es para ellos un hábito y una rutina diaria de sus hijos, identificar un hábito o rutina que ellos consideran importante crear en sus hijos y representar. Pueden hacerlo actuando, dibujando, escribiendo o simplemente contándole a los compañeros/as de grupo.

A continuación se dará paso a una conceptualización sobre el tema, las docentes orientadoras presentan al grupo, a través del pizarrón, tarjetas, dibujos, materiales impresos o Power Point, los conceptos sobre hábitos y rutinas, igualmente las distintas alternativas de hábitos y rutinas importantes para ser llevados a cabo en el hogar y los beneficios que estos traen para el desarrollo de las personas.

Se explica brevemente y se deja un espacio, después de mencionar a cada una, para preguntas, comentarios y para buscar ejemplos entre todos/as.

Entre todos se hará una lista de actividades que permitan llevar a cabo la apropiación de hábitos, rutinas teniendo presente la proyección que desee cada uno sus hijos.

Se queda como compromiso hacer un consenso con sus hijos estableciendo los hábitos y rutinas a seguir.

Las docentes invitan a los participantes a compartir sus ideas, reflexiones y opiniones sobre lo experimentado en el taller, a modo de cierre del mismo. Se pueden realizar las siguientes preguntas para orientar a las y los participantes en esta reflexión: • ¿Qué de lo que vimos y escuchamos hoy, pensamos que podríamos usar con nuestros hijos e hijas? • ¿Aprendieron algo nuevo? • ¿Cómo podrían llevar a cabo la apropiación de hábitos y rutinas con sus hijos e hijas?

Las docentes cierran la actividad, agradeciendo la participación de todos y todas y haciendo una gran motivación a llevar a cabo lo reflexionado.

Indicador de Evaluación

Los participantes demostrarán la apropiación de los conceptos trabajados a partir de la presentación de acciones para el fomento de hábitos y rutinas en sus hijos, los cuales serán evidenciados por estos últimos en el aula de clase y en el hogar.

Recursos

Docentes, padres, madres y acudientes de estudiantes, estudiantes, video beam, hojas, marcadores, colores.
<i>Contenidos</i>
Hábitos y rutinas en el hogar y la importancia de estos en el desarrollo integral de las personas, creatividad, producción textual.
<i>Personas Responsables</i>
Ángela María Sánchez Toro Piedad Cristina Sánchez Hernández
<i>Beneficiarios</i>
Estudiantes, padres, madres y acudientes de los estudiantes
<i>Evaluación y Seguimiento</i>
Las escuelas de padres son encuentros de formación y sensibilización para los padres y acudientes encargados de los niños; de esta manera pueden discutir, expresar dudas y entre ellos y con el apoyo de profesionales pedagógicos y psicológicos llegar a conclusiones que generen cambios en sus hogares.

Fuente: Las autoras.

Cuadro 3. Actividad # 3.Espacios de reflexión personal

ESPACIOS DE REFLEXIÓN PERSONAL
<i>Objetivo</i>
Generar espacios de reflexión, crecimiento y aprendizaje individual, grupal y familiar en la población objetivo estableciendo logros y dificultades académicas y comportamentales.
<i>Descripción</i>
Al finalizar cada periodo académico en la I.E Jorge Robledo se realizan unas jornadas de reflexión personal dirigida, para evaluar los logros obtenidos y buscar estrategias individuales, grupales y familiares para mejorar dichos logros. Se divide el grupo en 2 para realizar un trabajo más personalizado y permitir un diálogo más fluido y productivo. Se realizan las siguientes actividades:

Al iniciar el año escolar se trabaja con ellos la agenda escolar la cual consiste en una hoja con espacios para todos los días de la semana para que ellos escriban con lápiz las tareas; este mismo formato se encuentra en el salón grande en cartulina y forrado con contact para poder escribir con marcador borrable cada vez que se asigne una tarea, un examen o traer algún material; se explica el funcionamiento de este en la primera reunión de padres y madres y se evalúa su funcionamiento cada periodo. En uno de los periodos se propone elaborar un mapa mental sobre el tema éxito escolar donde se dibuje y escriba que condiciones requieren para lograrlo o que obstáculos impiden lograrlas. Otra trabajo con los estudiantes en el aula en dichas tutorías, son resolver algunos interrogantes como: ¿Qué es una meta? Tipos de metas, ¿Cómo se pueden alcanzar las metas?, ¿Qué obstáculos se pueden presentar para alcanzar las metas? y ¿Cómo superar los obstáculos para alcanzar las metas?

Posteriormente se hará una actividad individual, llamada “escalando mis metas”, la cual consiste en elaborar una escalera para escribir o dibujar en cada escalón pequeñas metas que van a contribuir a una gran meta o la meta final personal más importante para este año. Se finaliza con la exposición de las escaleras en el salón y la explicación de las mismas por parte de los estudiantes.

Indicador de Evaluación

Los estudiantes participarán de las actividades planeadas y las realizarán de manera completa, creativa y estética aportando a la organización de su tiempo y al logro de las metas, asumiendo responsabilidades de manera más autónoma.

Recursos

Hojas de block, cartulinas, marcadores, regla, colores, docentes, estudiantes, aula de clase

Contenidos

Factores relacionados con el éxito escolar, metas a largo, mediano y corto plazo, superación de obstáculos, ideales, organización y planificación del tiempo.

Personas Responsables

Ángela María Sánchez Toro

Piedad Cristina Sánchez Hernández

Beneficiarios

Estudiantes, padres, madres y acudientes de los estudiantes

Evaluación y Seguimiento

Los estudiantes reflexionan sobre los resultados de sus periodos escolares y se trazan metas para mejorarlos o seguir con el rendimiento académico logrado. Se retoman las actividades realizadas en la próxima tutoría y deben quedar archivadas en el cuaderno de ética o en la carpeta proyecto de vida

Imagen 1. Dibujos realizados por los niños y las niñas



Fuente: Fotografía tomada por las docentes investigadoras

Imagen 2. Trabajos realizados por los estudiantes



Fuente: Fotografía tomada por las docentes investigadoras

Fuente: Las autoras.

Cuadro 4. Actividad # 4. Ahorrando sueños

AHORRANDO SUEÑOS
Objetivo
Incentivar la práctica del ahorro en los estudiantes como mecanismo que permite el alcance de los sueños y las metas.
Descripción
Se inicia la actividad con la lectura del cuento “Cucarachita Martínez, se hace una historieta con las 4 escenas más importantes del cuento, se exponen en un lugar en el salón y se habla de las enseñanzas del cuento para la vida. Esta actividad de ahorrar se realizará con el apoyo de la cooperativa Confiar que lidera programas de ahorro con las instituciones educativas, se trata de ir a la institución para una tarde recreativa y así hablar del programa del ahorro con su mascota representativa y a su vez con los padres en una reunión, se diligencia un formulario de inscripción y se paga la libreta del ahorro, cada semana ahorran lo que deseen y puedan, esto será registrado en la libreta y luego se consignara en la

cooperativa Confiar y se podrá reclamar al finalizar el año escolar en la oficina de Confiar asignada para la institución educativa.
<i>Indicador de Evaluación</i>
Se fomentará en los estudiantes el hábito del ahorro y así poder alcanzar sueños materiales a su alcance.
<i>Recursos</i>
Estudiantes, padres y acudientes, profesores, libreta de ahorro, dinero, formulario de inscripción, cuento, marcadores, colores y hojas de block
<i>Contenidos</i>
Importancia y ventajas del ahorro
<i>Personas Responsables</i>
Ángela María Sánchez Toro Piedad Cristina Sánchez Hernández
<i>Beneficiarios</i>
Estudiantes del grado 5º2 y sus familias
<i>Evaluación y Seguimiento</i>
La actividad del ahorro escolar ayudará a cumplir sueños y planearlos con perseverancia; a su vez a incorporar el hábito de ahorrar a sus vidas y familias para tener mayor organización.

Fuente: Las autoras.

Cuadro 5. Actividad # 5. Club Lector

CLUB LECTOR
<i>Objetivo</i>
Promover la motivación por la lectura como sustento para la formación para la vida
<i>Descripción</i>
Se iniciará con una capacitación de promoción de lectura, para los maestros, por parte del personal de la biblioteca Fernando Botero de San Cristóbal, allí se darán algunas

herramientas necesarias para llevar a cabo un trabajo de motivación para los estudiantes frente a la lectura.

Inicialmente se hará un abrebocas visitando la biblioteca del colegio, donde se encontrarán con una mesa preparada con diferentes libros: cuentos y otros textos como revistas, libros científicos, entre otros. Se les dejará explorar aquellos textos sin ninguna indicación, finalmente harán una presentación del texto elegido y el por qué les llamó más la atención. Este podrá ser llevado a casa para una mejor lectura y lo devolverán días después. De esta manera se iniciará el ejercicio del préstamo de libros, buscando una mayor interacción con el uso de una biblioteca. Se continuará con una visita guiada a la biblioteca Fernando Botero de San Cristóbal, donde podrán conocer otros espacios de biblioteca diferentes al del colegio y disfrutar de una promoción de lectura preparada para ellos.

Después personal de la biblioteca visitada, proporcionará unas tulas con libros que llamaremos “la caja viajera”, la cual trae muchos cuentos aptos para las edades de los estudiantes del grado 5º. Se hace igualmente una exposición de estos libros y se deja elegir libremente. Los estudiantes podrán llevar sus libros a casa y se dan fechas para ser llevados al colegio, allí se destinará un tiempo de clase para su lectura, las docentes irán dialogando con ellos sobre lo que llevan leído, de manera individual.

Presentación del libro: los estudiantes personificarán el autor del libro (usando vestimenta y todo aquello que le permita la representación física de él) con elementos relacionados con el libro deben crear un stand: afiches creados por ellos, dibujos de los personajes, utilizando diferentes técnicas, realizados en clase de Artística, igualmente se hará en esta asignatura unos separadores de libros con imágenes y textos relacionados con el libro elegido, se tendrá a la mano los diferentes libros del autor y en forma de carrusel se irá pasando por los lugares para conocer los diferentes cuentos leídos en el grado 5º; sería muy motivante escoger un autor que nos pueda visitar y realizar con este una tertulia literaria sobre sus libros y personajes. Allí los estudiantes darán a conocer pequeño relato de su vida y de otros libros que ha escrito, contará sobre el libro a exponer: de qué se trata, cuál es la parte que encontró más emocionante, quiénes son los personajes, qué es lo que más le gusta de su libro, entre otros...

Finalmente se reúnen todos los escritores para recibir la visita de los demás docentes quienes querrán conocer sus apreciaciones sobre lo leído.

En el salón de clase, se construirá un afiche publicitario promoviendo el libro, los cuales se pegarán en diferentes partes del colegio, buscando hacer promoción de lectura a los diferentes estudiantes del colegio, previo a esto es necesario trabajar la estructura del aviso publicitario.

Indicador de Evaluación

El club lector aportará a los estudiantes habilidades de comprensión lectora como: literal, inferencial, crítica e intertextual y producción textual: confrontación y reescritura; además motivación por la lectura por gusto y no sólo con fin académico.

Recursos

Docentes, estudiantes, biblioteca, libros, cuentos y diferentes portadores de texto, carteleros, afiches, direcciones de grupo, cartulina, colores, tijeras, marcadores, uso de mesas y toldos para la organización del stand, entre otros.

Trabajo escénico para la personificación de los autores, donde es necesario un recorrido por la historia de éstos.

Contenidos

Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después, producción creativa y artística, ubicación geográfica.

Personas Responsables

Promotores de lectura del parque biblioteca Fernando Botero

Educadores I.E Jorge Robledo

Beneficiarios

Estudiantes, padres de familia y acudientes del grado 5º2

Evaluación y Seguimiento

Al dar inicio a la visita a la biblioteca del colegio, los resultados obtenidos fueron muy positivos, ya que los estudiantes se mostraron motivados por identificar los diferentes textos expuestos allí, ya que la manera de ubicación, ya causaba incertidumbre... posteriormente se hizo una actividad que afianzaba el deseo por continuar la exploración del libro elegido y era la manera como podían leer, pues se ubicó un tapete para la lectura de estos libros, lo cual no era usual en el espacio de lectura, por lo tanto se puede concluir que el deseo de cautivar la motivación de los estudiantes se logró en un alto número de estudiantes.

La asistencia a la biblioteca por parte de los docentes para recibir la capacitación de promoción de lectura, fue de gran importancia, ya que el contenido del taller fue muy acorde a las necesidades del maestro, donde se brindó una serie de estrategias para la promoción de ésta.

Imagen 3. Grupo 5-2 Institución Educativa Jorge Robledo



Fuente: Fotografía tomada por las docentes investigadoras.

Fuente: Las autoras.

Capítulo 5.

Conclusiones

La adquisición de hábitos y rutinas de estudio, juego, aseo, alimentación, uso adecuado del tiempo libre, son necesarios e importantes para la formación integral de los seres humanos y éstos han de implementarse desde los hogares como primer centro de encuentro en la educación de los niños y las niñas. La Institución Educativa ha de servir como pilar fundamental para fortalecerlos y promocionarlos como una de las herramientas para obtener mejores desempeños académicos en la medida en que se establecen horarios y se logra cumplirlos así es posible cumplir con los compromisos académicos a tiempo sin sentirse saturados de los mismos. La niñez es la época adecuada para el fomento de esos buenos hábitos y rutinas así sería posible hablar más fácilmente de jóvenes y adultos responsables.

La lúdica provee a los seres humanos de un sin número de posibilidades no sólo de recreación, ocio y esparcimiento sino que permite la consecución de aprendizajes significativos a través también del trabajo colaborativo. De la misma manera es importante recalcar la importancia de la lúdica en la vivencia de valores sociales y comunitarios mediante la interacción constante, el cumplimiento de normas y reglas, el respeto y la solidaridad con los demás. Sin lugar a dudas, la lúdica aparece en el ámbito educativo como mediadora de muchos procesos de aprendizajes y como docentes existe la responsabilidad de llevarla de forma permanente al aula y así lograr cambios en los escenarios de aprendizaje.

La familia tiene un papel fundamental en la educación de sus hijos. Involucrar y responsabilizar a los grupos familiares, cobra vigencia hoy en día, dadas las múltiples labores

y responsabilidades de la mayoría de los padres y madres de familia ya que en muchas ocasiones han relegado su papel en adultos, abuelos o terceros que simplemente cumplen con una solicitud realizada. Es trascendental entonces, acercarse de mayor manera a las familias y se alcanzarán mejores resultados no sólo en lo académico sino en lo convivencial y en la puesta en marcha de planes y programas que desde las escuelas ayuden a mejorar los entornos donde se desenvuelven los individuos a cargo.

La lectura y la escritura cumplen una doble función en el ambiente escolar, por un lado facilitan los aprendizajes de todas las áreas y disciplinas y por otro lado, deben servir como elemento de ocio y recreación. Por medio de ellas, los niños y las niñas tienen acceso a otros mundos y culturas así como a expresar sus opiniones, deseos, sueños y sentimientos. La lectura y la escritura deben dejar en muchas ocasiones de ser el elemento a través del cual se evalúa a los estudiantes y hacerlas de una manera más lúdica y significativa. La presencia de los lenguajes expresivos en ellas (gestos, imágenes, dramatizaciones, entre otras), posibilitan un encuentro con la lectoescritura de manera más enriquecedora y satisfactoria para los estudiantes y así, podrán entenderla como una actividad básica e importante en sus momentos libres.

Lista de Referencias

- Arteaga Restrepo, A. y otros. (2015). *Qué tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa INEM Lorenzo María Lleras del Municipio de Montería, Córdoba*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Disertación.
- Albero Andrés, M. (1996). *Televisión y contextos sociales en la infancia: hábitos televisivos y juego infantil*. Revista Comunicar, nº 6, Págs. 129 – 139.
- Cabria Corral, E. (2012). *La importancia de la transmisión de hábitos y rutinas en la Educación Infantil*. Universidad de Valladolid. Campus de Palencia. Disertación.
- Castaño Ramírez, A. (2011). *Introducción al concepto de hábito de Charles Peirce para el comportamiento del consumidor*. Revista Punto de Vista, nº 3, Págs. 9 – 14.
- EdelNavarro, R. (2003). *El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo*. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, Vol. 1, nº 2, Págs. 1 - 15. Digital.
- Gómez Arias, L. E. y otros. *Con la lúdica aprendo a solucionar conflictos*. Efdeportes. Revista Digital, nº 145, Año 15, Buenos Aires. 2010.

Gómez Rodríguez, T. y otros. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Universidad del Tolima. Disertación.

Huizinga, J. (1943). *Homo Ludens*. Fondo de Cultura Económica. MéxicoD.F.

Montes, G. (2001). *La frontera indómita. En torno a la construcción y defensa del espacio poético*. Fondo de Cultura Económica. México D. F.

Montes, G. (2005). *De la consigna al enigma (o cómo ganar espacio)*. Fort-da. Revista de Psicoanálisis con Niños, n° 8, digital.

Olaya Muñoz, Y. y Mateus, J. R. (2015). *Acompañamiento efectivo de los padres de familia en el proceso escolar de los niños de 6 a 7 años del Liceo Infantil “Mi Nuevo Mundo”*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Disertación.

Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.

Sampieri Roberto, (2006). *Metodología de la investigación*. Ed. Mc Graw Hill. México

Briones, g.(1982). *Métodos y técnicas de investigación para las ciencias sociales*. México: trillas

Murillo Javier y otros. (2010) *Métodos de investigación educativa en ed. Especial*, 3º ed. Especial

Fernández p., díaz p.(2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. Unidad de epidemiología clínica y bioestadística.

Sánchez m., nube s. (2003). *Metodología cualitativa en la educación*.Candidus editores educativos.

Salinas Bustos, M. A. ySánchezMora, L. (2015). *Lalúdica facilitadora del aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes del Grado 503 (Jornada Mañana) del Colegio Ramón de Zubiría*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Disertación.

Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Gedisa. Buenos Aires.

Constitución Política de Colombia, 1991.

Decreto 1290 de 2009. MEN de Colombia.

PEI. Institución Educativa Jorge Robledo (Medellín, 2016).

Ley General de Educación (Ley 115) MEN de Colombia.

Anexos

Anexo 1. Entrevista a padres de familia



Los Libertadores
Fundación Universitaria

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

PROYECTO: Los hábitos y las rutinas que inciden en los procesos de aprendizaje

RESPONSABLES: Angela María Sánchez Toro y Piedad Cristina Sánchez Hernández

OBJETIVO: Identificar los hábitos y las rutinas de los estudiantes del grupo 5º2 de la Institución Educativa Jorge Robledo que inciden en los procesos de aprendizaje.

INSTRUCCIONES: Responda las siguientes preguntas en forma breve y con la mayor sinceridad.

1. ¿Acompaña a su hijo (a) en la realización de tareas y repaso de temas? Si () No ()

Explique su respuesta

2. ¿Qué actividades lúdicas y recreativas hace usted con su hijo (a)?

3. ¿Delega usted algunas responsabilidades del hogar a tu hijo (a)? Si () No ()

¿Cuáles?

4. ¿Tiene un horario establecido en el hogar para el descanso (sueño) a su hijo(a)?

Si () No () ¿Por qué?

5. ¿Se practica la lectura y la escritura en casa diferente a las tareas escolares?

Si () No ()

¿Cuáles?

6. ¿Cree usted que las actividades lúdicas le permiten a su hijo (a) tener un mejor desarrollo personal y académico? Si () No ()

¿Por qué?

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN:

Anexo 2. Entrevista a estudiantes.



ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

PROYECTO: Los hábitos y las rutinas que inciden en los procesos de aprendizaje

RESPONSABLES: Ángela María Sánchez Toro y Piedad Cristina Sánchez Hernández

ENTREVISTA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Identificar los hábitos y las rutinas de los estudiantes del grupo 5º2 de la Institución Educativa Jorge Robledo que inciden en los procesos de aprendizaje.

INSTRUCCIONES: Lea la pregunta y escribe tu opinión al respecto.

1. ¿En qué parte de la casa realizas las tareas?

2. ¿En qué horario realizas las tareas?

3. ¿Con quién realizas las tareas?

¿Con que frecuencias lees?

¿y qué tipo de material lees?

¿A qué horas te levantas?

¿Practicas algún deporte? () Sí () No

¿Cuál?

¿Quién te acompaña?

4. ¿Cuáles son tus responsabilidades en tu casa?

5. ¿Qué actividades realizas en tu tiempo libre?

MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN